



1. ORGANISATION, TERMIN UND ORT	2
2. TEILNAHME UND STORNO.....	2
3. REGELWERK.....	2
4. TURNIERMODUS.....	2
5. INTEGRATION IN GRAND PRIX – SERIEN.....	2
6. ZEITPLAN.....	3
7. TURNIERLEITUNG UND TURNIERLEITUNGSENTSCHEIDUNGEN	3
8. VERHANDLUNGSSPRACHE.....	3
9. TEILNAHME AN TURNIERRUNDEN / REGISTRIERUNG.....	3
10. AUSLOSUNG.....	4
11. SPIELRUNDE	4
11.1 ZEITLICHER UND LOGISCHER ABLAUF	4
11.2 ZUGABGABE.....	4
11.3 AUSWERTUNG DER ZÜGE	4
11.4 RÜCKZÜGE / AUFBAUTEN / ABBAUTEN.....	4
11.5 ABSTIMMUNG ÜBER FRIEDENSVERTRÄGE	5
12. SPEZIELLE REGELN UND KONVENTIONEN.....	5
12.1 ZULÄSSIGE LÄNDERKONVENTIONEN	5
12.2 NOTATION.....	5
12.3 ZWANGSABBAUTEN	5
12.4 UNGÜLTIGE BEFEHLE	5
12.5 KONVOI	5
12.6 ERSATZ BEI AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS WÄHREND DER PARTIE	6
13. SPIELENDEN.....	6
14. WERTUNGSSYSTEM.....	6
14.1 SOLOSIEG.....	6
14.2 DRAW	6
15. GESAMTWERTUNG – EINZEL- UND TEAMERGEBNISSE.....	6
15.1 EINZELWERTUNG.....	6
15.2 TEAMWERTUNG.....	6
16. TIE BREAKER	6
16.1 FÜR DAS ERGEBNIS DES TOP-BOARD	7
16.2 FÜR DIE EINZEL- UND TEAMWERTUNG	7
16.3 FÜR DIE BERECHNUNG VON SPEZIALPREISEN (zB BEST COUNTRY).....	7
17. SIEGEREHRUNG	7
18. SANKTIONEN UND HAFTUNGSAUSSCHLUSS.....	7



1. Organisation, Termin und Ort

Das Turnier findet im Herrgottschnitzerhaus in der Gemeinde Hohe-Wand vom Donnerstag, den 2. August bis Sonntag, den 5. August statt. Es trägt den Titel „Felix Austria Tournament - 4. offene Österreichische Diplomacy Meisterschaft“ im folgenden kurz FAT genannt. Das Turnier wird von der Diplomacy-Interessengruppe „Tu-Felix-Austria“ org@tu-felix-austria.org organisiert und finanziert. Der Austragungsort ist eine allgemeine zugängliche Gaststätte, die Turnierorganisation ist nicht in allfällige Transaktionen zwischen Betreiber und Teilnehmern (insbesondere Getränkekonsum) involviert.

2. Teilnahme und Storno

Das Turnier ist offen und international ausgeschrieben. Teilnahmeberechtigt ist, wer seine Teilnahme bis längstens Mittwoch, den 1. August durch Anmeldung auf der Internet-Seite www.tu-felix-austria.org und Einzahlung (zeitlich relevant ist der Zahlungseingang) der jeweils entsprechenden Teilnahmegebühr auf das angegebene Konto bestätigt hat. Rücktritte von der Teilnahme sind nur bis Freitag, 27. Juli möglich. Eine Rückerstattung der Teilnahmegebühr ist nur in der Höhe des Turnieranteils möglich, weitere Informationen sind auf der Turnier-Homepage unter www.tu-felix-austria.org ersichtlich. Die Koordination der Anmeldungen wird von Sebastian Beer s.beer@tu-felix-austria.org vorgenommen.

3. Regelwerk

Gespielt wird die Standard-Variante des Spiels „Diplomacy“ (© Hasbro). Soweit innerhalb dieses Dokumentes nicht anders definiert oder ergänzt gelten die Standard-Regeln der Fa. Hasbro Ausgabe 2000. Die Turnierregeln liegen während des Turniers bei der Turnierleitung zur Einsicht auf. Spezielle und nützliche Regelhinweise enthält auch der Abschnitt *Konventionen*.

4. Turniermodus

Das Turnier wird in 4 Spielrunden ausgetragen. Die ersten 3 Runden werden jeweils bis einschließlich Winter 1907 gespielt. Nach 3 Runden erfolgt eine Zwischenwertung unter Berücksichtigung aller 3 Ergebnisse je Spieler. Die daraus resultierenden 7 Topplatzierten Teilnehmer spielen in der 4. Runde im Top-Board um den Turniersieg. Dieses Top-Board wird bis einschließlich Winter 1909 gespielt. Alle anderen Teilnehmer spielen die 4. Runde weiterhin bis Winter 1907. Der Sieger des Top-Board ist Turniersieger. Alle anderen Ränge und Preise werden nach dem Punktesystem ermittelt, wobei die jeweils besten 3 der 4 Spielrunden in die Wertung kommen.

5. Integration in Grand Prix – Serien

Das Felix Austria Tournament ist Bestandteil folgender Turnierserien:

- **European Grand Prix** <http://www.geocities.com/ftgrandprix/>
- **Vier-Chancen-Tournee** http://www.diplomacy-bund.de/cons/vier_chancen/

Die entsprechenden Teilnahmebedingungen und Wertungen finden sich auf den jeweiligen Tour-Seiten.



6. Zeitplan

	Thursday, 02.08.2007	Friday, 03.08.2007	Saturday, 04.08.2007	Sunday, 05.08.2007	
08:00 - 09:00		Registration 08:30 - 09:30	Registration 08:30 - 09:30		08:00 - 09:00
09:00 - 10:00					09:00 - 10:00
10:00 - 11:00		Round 1 ends 1907 09:30 - 14:00	Round 3 ends 1907 09:30 - 14:00	Award show 10:00 - 11:30	10:00 - 11:00
11:00 - 12:00				Lunch 11:30 - 12:30	11:00 - 12:00
12:00 - 13:00					12:00 - 13:00
13:00 - 14:00					13:00 - 14:00
14:00 - 15:00		Lunch 14:00 - 15:30	Lunch 14:00 - 15:30	Playtime	14:00 - 15:00
15:00 - 16:00				Departure	15:00 - 16:00
16:00 - 17:00		Round 2 ends 1907 15:30 - 20:00 team round	Round 4 ends 1907 15:30 - 20:00		16:00 - 17:00
17:00 - 18:00	Arrival		Round 4 ends 1909 15:30 - 21:00 top board		17:00 - 18:00
18:00 - 19:00					18:00 - 19:00
19:00 - 20:00					19:00 - 20:00
20:00 - 21:00	Dinner 20:00 - 21:00	Dinner 20:00 - 21:00			20:00 - 21:00
21:00 - 22:00	Playtime		Dinner 21:00 - 22:00		21:00 - 22:00
22:00 - 23:00	Welcome 22:00 - 23:00	Playtime	Playtime		22:00 - 23:00
23:00 - 24:00	Playtime				23:00 - 24:00

7. Turnierleitung und Turnierleitungsentscheidungen

Die Turnierleitung besteht aus Guenter Hopf (g.hopf@tu-felix-austria.org) und Georg Kotschy (g.kotschy@tu-felix-austria.org). Die Turnierleitung hat die organisatorische Verantwortung über den gesamten Turnierablauf und entscheidet bei auftretenden Problemfällen. Dabei ist jedes Mitglied der Turnierleitung auch alleine voll entscheidungsfähig, Entscheidungen der Turnierleitung gelten als Tatsachenentscheidungen und sind somit endgültig. Die Mitglieder der Turnierleitung dürfen selbst am Turnier teilnehmen, sollte es unvermeidlich sein daß beide am selben Brett spielen, kann die Entscheidungsgewalt auf ein anderes Mitglied des Organisationskomitees übertragen werden. Entscheidungen sind strikt neutral und entsprechen den zugrunde liegenden Turnier- und Spielregeln.

8. Verhandlungssprache

Offizielle Verhandlungssprache ist Deutsch, Verhandlungen in anderen Sprachen sind zulässig. Englisch als Zweitsprache ist empfohlen, jedoch besteht kein Anspruch seitens der Teilnehmer auf Englisch als allgemein gebräuchliche Verhandlungssprache.

9. Teilnahme an Turnierrunden / Registrierung

Jeder Spieler muss sich für die Teilnahme an einer Turnierrunde vor dem Start der Runde bei der Turnierleitung registrieren. Abhängig von der Anzahl der Teilnehmer ein Runde kann nicht garantiert werden daß jeder Turnierteilnehmer spielen kann. Die Bretter werden nach dem first come, first serve Prinzip gefüllt, die Turnierleitung bestimmt wie mit Brettern die nicht gänzlich gefüllt werden können verfahren wird.



10. Auslosung

Die Einteilung der Spieler zu den einzelnen Partien erfolgt durch die offizielle Turniermanagementssoftware. Bei Bedarf wird die Turnierleitung Konflikte setzen, die veröffentlichte Auslosung ist bindend.

11. Spielrunde

11.1 Zeitlicher und logischer Ablauf

Der Spielablauf wird in Spieljahren beginnend mit 1901 gezählt. Ein Spieljahr besteht grundsätzlich aus 2 zeitlichen Abschnitten. Diese sind in fester Reihenfolge:

Frühjahrsphase bestehend aus

- Auswertung der Herbstzüge (ausgenommen 1901)
- Rückzüge aufgrund der Herbstzüge (ausgenommen 1901)
- Aufbauten / Abbauten (ausgenommen 1901)
- Verhandlungen
- Zugabgabe

Herbstphase bestehend aus

- Auswertung der Frühjahrszüge
- Rückzüge aufgrund der Frühjahrszüge
- Verhandlungen
- Zugabgabe

Verhandlungen zwischen Auswertung und Rückzüge oder Auf-/Abbauten sind nicht zulässig. Für jeden Frühjahrszug stehen insgesamt 20 Minuten zur Verfügung, für jeden Herbstzug 15 Minuten. Die Spielzeit läuft ohne Unterbrechung und ist durch entsprechende Anzeigen ersichtlich. Das Ende einer Phase wird durch akustische Signale angezeigt und ist für die Abgabe der jeweiligen Spielzüge verbindlich.

11.2 Zugabgabe

Die Notation der Züge hat schriftlich auf den von der Turnierleitung dafür zur Verfügung gestellten Formularen zu erfolgen. Vor dem ZAT sind alle Spielformulare von den Spielern in einem dafür vorgesehenen Behälter (Mappe) zu hinterlegen. Versäumt es ein Spieler bis zum ZAT sein Formular zu hinterlegen, wird der Zug als NMR (no moves received) gewertet. Alle Einheiten des betroffenen Spielers erhalten damit automatisch Haltebefehle. Der Spieler darf jedoch an eventuellen weiteren für ihn relevanten Spielphasen (zB. Rückzugs- oder Aufbauphase) wieder teilnehmen. Bei fehlenden Bewegungsbefehlen werden Haltebefehle ausgegeben. Bei fehlenden Rückzugsbefehlen werden betroffene Einheiten aufgelöst. Bei fehlenden Aufbaubefehlen kann der Spieler keine eventuellen Aufbauten durchführen. Abbauten finden nach den allgemeinen Turnierregeln statt.

11.3 Auswertung der Züge

Die Auswertung der Züge erfolgt direkt am Spielbrett und wird von den Spielern selbständig durchgeführt. Ein Spieler entnimmt die Spielformulare aus der Mappe und liest die abgegebenen Züge beginnend mit den eigenen laut vor. Jeder Spieler ist dabei berechtigt jedes Spielformular einzusehen. Am Ende der Auswertung der Herbstzüge und nach den Rückzugs und Aufbauphasen ist an jedem Brett die vorliegende Ergebnisliste zu führen. Dabei ist für jeden Spieler die aktuelle Anzahl an VZ einzutragen. Am Ende der Partie (Winter 1907) ist außerdem die exakte VZ-Verteilung festzuhalten. Für das Führen der Dokumentation sind alle Teilnehmer des entsprechenden Spielbretts verantwortlich. Eine nicht ordnungsgemäße Dokumentation kann Punkteabzüge durch die Turnierleitung zufolge haben.

11.4 Rückzüge / Aufbauten / Abbauten

Rückzüge, Auf- und Abbauten finden in unmittelbarem Anschluss an die Auswertung der Spielzüge direkt am Brett statt. Die entsprechenden Befehle müssen von den Spielern schriftlich abgegeben werden. Verhandlungen sind für diese Spielphasen nicht zulässig.



11.5 Abstimmung über Friedensverträge

Alle im Spiel befindlichen Nationen können sich zu jeder Zeit auf einen Friedensvertrag einigen. Am Ende einer Spielrunde kann auf Verlangen zumindest eines Spielers eine Abstimmung über einen Friedensvertrag durchgeführt werden. Die Abstimmung erfolgt dabei im Rahmen der Zugauswertung nach den Rückzügen und Aufbauten. Die Einigung auf einen Friedensvertrag beendet die Partie mit der letztgültigen VZ-Aufteilung eines Herbstzuges also bei einer Abstimmung während eines Herbstzuges mit der Aufteilung des vorangegangenen Herbstzuges bzw. bei einer Abstimmung während eines Frühjahrszuges auf Basis der aktuellen VZ-Verteilung. Den Wunsch eine Abstimmung durchzuführen kennzeichnet ein Spieler auf seinem Partie-Formblatt im Rahmen der Aufbau-Züge. Eine Abstimmung wird geheim und ausschließlich durch die Turnierleitung durchgeführt, welche dafür zu rufen ist. Der- bzw. diejenigen Spieler, die eine Abstimmung beantragt haben müssen einem Friedensvertrag zustimmen. Ein Spieler ist nur einmal pro Spiel berechtigt einen Antrag auf Abstimmung über einen Friedensvertrag zu stellen.

12. Spezielle Regeln und Konventionen

12.1 Zulässige Länderkonventionen

Für die Angabe der Namen der Spielgebiete sind ausschließlich die auf den von der Turnierleitung zur Verfügung gestellten Karten befindlichen Abkürzungen zulässig bzw. Bezeichnungen aus denen zweifelsfrei und unverwechselbar hervorgeht, welches Spielgebiet gemeint ist (z.B. das Ausschreiben der Gebietsnamen). Groß- und Kleinschreibung ist dabei belanglos. Küstenangaben sind – sofern Sie für die Eindeutigkeit des Befehls erforderlich sind – in Klammern nach dem jeweiligen Gebietsnamen anzugeben (z.B. SPA(sc)).

12.2 Notation

Für die Notation der Züge ist das im Regelwerk angegebene Format zu verwenden. Die Angabe von Einheitentypen (Armee oder Flotte) ist nur bei Aufbauten zwingend erforderlich. Beispiele für gültige Befehle sind:

Zugbefehl:	A Vie – Boh
Haltebefehl:	A Tri xxx oder A Tri H
Supportbefehl:	A Bud S Vie – Gal oder A Bud Supports Vie H
Konvoibefehl:	F Adr C Tri – Apu bei gleichzeitigem A Tri – Apu (eine Angabe der Konvoiroute ist nicht erforderlich)
Rückzugsbefehl:	A Vie – Boh
Aufbaubefehl:	+ F STP(nc) oder F Tri B
Abbaubefehl:	- A Tyr oder F Adr D

12.3 Zwangsabbauten

Gibt ein Spieler keine oder zu wenige gültige Abbaubefehle ab, so werden Einheiten in folgender Reihenfolge abgebaut:

- Größere Distanz zum nächstgelegenen Heimatversorgungszentrum
- Flotten vor Armeen
- Nicht-VZ vor VZ
- Alphabetisch laut Kartenbezeichnung

12.4 Ungültige Befehle

Erteilt ein Spieler einer Einheit keinen, einen ungültigen oder mehrdeutigen (z.B. fehlende Küstenangabe) Befehl oder mehrere widersprüchliche Befehle, so wird für diese Einheit ein expliziter Haltebefehl ausgewertet. Dieser kann durch andere Einheiten unterstützt werden. Teilweise unleserliche Befehle aus denen die Absicht des Spielers eindeutig erkennbar ist sind gemäß dieser Absicht auszuwerten (z.B.: A Par S Pir – Bre mit F Pic – Bre ist als A Par S Pic – Bre gültig).

12.5 Konvoi

Multiroute Convoy: Eine Angabe der Route ist bei Konvois nicht notwendig aber zulässig. Wird eine Route angegeben so muss der Konvoi tatsächlich über diese Route erfolgen.



Unwanted Convoy: Kann eine Armee ein Zielgebiet sowohl über den Landweg als auch via Konvoi erreichen, so hat der Landweg Vorrang. Ist der Seeweg beabsichtigt, so ist dies beim Bewegungsbefehl zu vermerken, zB „A Pic – Bel via convoy“ oder „A Pic – ENG – Bel“.

Convoy Paradox: Tritt durch das Ausführen eines Konvois eine Situation auf, die zu scheinbar nicht auflösbaren Spielsituationen führen schlagen alle an der Situation beteiligten Konvoibefehle fehl und haben somit keinerlei Einfluss auf das bestimmte Zielgebiet.

12.6 Ersatz bei Ausscheiden eines Spielers während der Partie

Sollte ein Spieler durch nicht vorhersehbare Gründe zur Fortsetzung einer Partie in welcher er noch Einheiten besitzt nicht in der Lage sein, so kann die Turnierleitung einen Ersatzspieler zur Fortsetzung der Partie bestimmen. Falls dieser Ersatz vor Winter 1903 erfolgt wird die Partie für den Ersatzspieler gewertet, ansonsten für den Originalspieler.

13. Spielende

Ein Spiel endet durch

- das Erreichen des festgesetzten Limit an Spielzügen/Jahreszahl
- das Besetzen von zumindest 18 Zentren nach den Winterzügen eines Jahres durch eine Nation
- durch die Einigung aller noch im Spiel befindlichen Nationen auf einen Friedensvertrag

14. Wertungssystem

Die Wertung der Partien erfolgt nach dem Wertungssystem Modified Squares. Dieses System stammt von der ManorCon Birmingham und hat sich schon bei diversen Großveranstaltungen wie der WDC 2004 und EDC 2004 bewährt.

14.1 Solosieg

Im Falle eines Solosieges bekommt der Gewinner 75 Punkte. Die Verlierer bekommen 0 Punkte.

14.2 Draw

Im Falle eines Draws ist die Anzahl der VZ ausschlaggebend für die Punkte die ein Spieler bekommt.

$$x = c^2 + 4c + 16$$

$$y = (x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7) / 100$$

$$z = x / y$$

Wobei c die Anzahl der VZ eines Spielers ist, x der Grundwert der Punkte eines Spielers, y die Angleichung der Grundwerte aller sieben Spieler an 100, und z die effektiven Punkte eines Spielers.

15. Gesamtwertung – Einzel- und Teamergebnisse

15.1 Einzelwertung

Sieger der Einzelwertung ist der Sieger des Top-Boards in der 4. Spielrunde. Die weitere Rangfolge wird berechnet indem die besten 3 Ergebnisse eines Spielers aus 4 Runden zusammengezählt werden.

15.2 Teamwertung

In Runde 2 wird eine Teamwertung mit 3er-Teams durchgeführt. Dazu müssen sich Spieler bis spätestens bei der Registrierung zur 2ten Spielrunde mit ihren jeweiligen Partnern als Team anmelden. Die Wertung erfolgt nach dem Punktesystem wobei die Ergebnisse der Teammitglieder zusammengezählt werden und in absteigender Reihenfolge entsprechend ihrer Punktesummen gewertet.

16. Tie Breaker

Im Falle von Gleichständen kommt folgende Reihenfolge der Entscheidungsparameter zum Einsatz:



16.1 Für das Ergebnis des TOP-Board

- höhere Anzahl an VZ am Partieende (W09)
- höhere Anzahl an VZ in der vorletzten Runde (W08)
- höhere Anzahl an VZ in der drittletzten Runde (W07) - dieses Verfahren wird Jahr für Jahr bis zum Fallen einer Entscheidung bzw. bis W02 fortgesetzt
- Höherer erreichter Gesamtpunktwert aller gewerteten Partien (mit Streichresultaten)

Danach Fortsetzung der Kriterien-Reihenfolge wie nachfolgend für die Punktwertung

16.2 Für die Einzel- und Teamwertung

- höheres bestes Einzelergebnis
- höheres zweitbestes Einzelergebnis
- höherer erreichter Gesamtpunktwert aller gewerteter Partien (ohne Streichresultate)

Sollte dadurch keine eindeutige Reihenfolge feststellbar sein gelten die jeweiligen Plätze als geteilt.

16.3 Für die Berechnung von Spezialpreisen (zB best country)

- Höherer Punktwert in der/den betreffenden Partien
- Höherer kumulierter Gesamtpunktwert der Gegner in der/den betreffenden Partien.

Sollte dadurch keine eindeutige Reihenfolge feststellbar sein, entscheidet das Los.

17. Siegerehrung

Die Siegerehrung wird entsprechend dem Zeitplan am Sonntag, den 5. August vorgenommen. Der Sieger des „Felix-Austria-Tournament“ erhält einen Pokal und darf den Titel „Österreichischer Diplomacy Meister 2007“ führen. Weitere eventuelle Spezialpreise liegen im Ermessen der Turnierorganisation.

18. Sanktionen und Haftungsausschluss

Die Turnierleitung hat das Recht Teilnehmer bei turnierschädlichem Verhalten (zB. Missachtung der guten Sitten, Störung des Turnierablaufes usw.) Strafen in Form von Punkteabzügen oder auch den Ausschluss vom Turnier auszusprechen. Die Teilnehmer haben in diesem Fall keinen Anspruch auf Rückerstattung von Teilnahmegebühren. Generell wird seitens der Turnierorganisation jegliche Haftung soweit gesetzlich zulässig ausgeschlossen. Insbesondere wird darauf hingewiesen, dass die Turnierorganisation auch bzgl. Unterkunft und Verpflegung lediglich als Koordinator auftritt. Eventuelle Problemfälle zwischen Quartiergebern oder Gaststättenbetreibern und Teilnehmern liegen damit nicht im Verantwortungs- oder Haftungsbereich der Turnierorganisation. Weiters wird auf die besonderen Gefahren der örtlichen Umgebung an der Hohen Wand (Absturzgefahren) hingewiesen und die Teilnehmer zur Vorsicht gemahnt.